МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА

Навчально-науковий інститут мистецтв

Кафедра методики викладання образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

СИЛАБУС

ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО В ОБРАЗОТВОРЧІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Освітня програма «Середня освіта (Образотворче мистецтво)»
Спеціальність 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)
Спеціалізація: 014.12 (Образотворче мистецтво)
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 4
від «1» грудня 2023 р.

м. Івано-Франківськ – 2023р.

1. Загальна інформація

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ	
Назва освітнього компонента	Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності
Викладач (-і)	Городецький Віталій Іванович
Контактний телефон викладача	+38 (097-915-10-64)
E-mail викладача	vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua
Формат освітнього компонента	Очний/заочний
Обсяг освітнього компонента	6 кредитів ЄКТС, 180 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://dlearn.pnu.edu.ua/course/subscription/through/url/d9bee480748406941aef
Консультації	Четвер, 14.00-15.00

2. Анотація до освітнього компонента

АНОТАЦІЯ ДО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА
Цифрове мистецтво використовує цифрові технології як невід'ємну частину створення творів мистецтва. На сьогодні цифрове мистецтво називається «новим медіа-мистецтвом». Цифрові технології перетворюють спосіб створення мистецтва скульптури, малювання та живопису і можуть приймати форми цифрової інсталяції, віртуальної реальності і може бути єдиним об'єктом або частиною масового виробництва на цифрових носіях. Цифрове мистецтво може бути створене комп'ютером, комп'ютерним маніпулюванням, сканованим або намальованим на комп'ютері і відтворюватися в реальних матеріалах. Цифрові картини створюються за допомогою програмного забезпечення і можуть бути переглянуті в цифровому вигляді або надруковані на папері або полотні. Цифрове мистецтво, яке є поєднанням мистецтва і технологій, охоплює всі галузі образотворчого мистецтва, в яких художник використовує технологічні пристрої для створення своїх робіт. Художник розкриває свою фантазію та творчість, використовуючи комп’ютерні програми замість матеріалів, які використовує у традиційних методах.

Основна відмінність традиційного мистецтва від цифрового мистецтва полягає в тому, що простір, в якому воно розроблено, відрізняється. Наприклад, у традиційному мистецтві художник використовує полотно, створюючи свою роботу. У цифровому мистецтві для оформлення твору використовуються такі цифрові інструменти, як комп'ютер або фотоапарат.

Предметом вивчення освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» є вивчення та використання на практиці цифрових технологій у створенні візуальних творів мистецтва. Студенти отримають можливість ознайомитися із створенням анімаційних фільмів покадрової зйомки в стилі «Stop Motion», застосуванням в анімації фону «Chroma Key», технічними аспектами графічних програм, від ескізів (сценаріїв) до створення власних проєктів.

Зміст освітнього компонента :

1. Ознайомлення із світом цифрового мистецтва – розгляд історії розвитку цифрового мистецтва, вивчення ключових течій та технологій.
2. Вивчення цифрових інструментів – освоєння графічних програм та інструментів для цифрового малювання, обробки зображень, анімації та віртуальної реальності.
3. Технічні навички – навчання технічним аспектам цифрового мистецтва, включаючи роботу з гафічними і векторними редакторами, відеоредакторами тощо.
4. Творчість та індивідуальний підхід – розвиток творчого мислення та індивідуального мистецького стилю у цифровому середовищі.
5. Проєктна діяльність – виконання індивідуальних та групових проєктів, де студенти застосовують здобуті знання на практиці.
6. Дослідження нових напрямків – вивчення та експериментування зі сучасними тенденціями цифрового мистецтва, включаючи використання віртуальної реальності та інтерактивних технологій.
7. Оцінювання – включає теоретичні знання та практичні навички.

4. Програмні компетентності та результати навчання

МЕТА ТА ЦІЛІ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Мета освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» полягає в наданні студентам системних знань та практичних навичок для ефективного використання цифрових технологій у сфері створення візуальних творів мистецтва. Ця дисципліна спрямована на розвиток творчого мислення студентів у контексті сучасного цифрового середовища.

Основні цілі цього освітнього компонента включають: ознайомлення з історією та розвитком цифрового мистецтва; вивчення етапів розвитку цифрового мистецтва та його вплив на сучасну образотворчу культуру; вивчення цифрових інструментів та програм; набуття навичок роботи з основними відеоредакторами та іншими цифровими інструментами для образотворчої творчості.

Завдання:

- ✔ навчити студентів орієнтуватися в ідейних та художніх особливостях сучасного цифрового мистецтва;
- ✔ визначити різноманіття та специфіку сучасного цифрового мистецтва;
- ✔ виявити особливості та місце українського сучасного цифрового мистецтва в світовому культурному просторі;
- ✔ виконати творчі роботи в напрямах сучасного цифрового мистецтва.

Результати навчання освітнього компонента :

знати:

- ✔ історію розвитку цифрового мистецтва у світі та в Україні, стан і тенденції розвитку цифрового мистецтва на сьогоднішній день;
- ✔ можливості використання відеоредакторів на етапах створення художніх творів;
- ✔ різноманітні графічні прийоми, які застосовують при створені візуальних сюжетів.

вміти :

- ✔ застосовувати методику створення художніх творів на основі сучасних підходів до оцінки ефективності використання візуальних цифрових технологій;
- ✔ використовувати основи побудови графічного зображення за допомогою ПК;
- ✔ володіти комп'ютерними програмами та різноманітною технікою, яка застосовується при створені анімації;
- ✔ самостійно розробляти і впроваджувати візуальні проєкти для просування їх на медіа ринок.

ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Інтегральна компетентність.
Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі образотворчої та освітньої діяльності або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій та методів відповідної науки і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Загальні компетентності (ЗК)
ЗК 3. Здатність до впевненого та, водночас, критичного використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для пошуку, обробки, аналізу, верифікації інформації з різноманітних джерел.
ЗК 4. Здатність ефективно формувати комунікаційну стратегію в загальноосвітньому процесі, працювати в команді з дотриманням етичних норм і цінностей сучасного мультикультурного суспільства, діяти соціально відповідально, толерантно та коректно.
ЗК 6. Здатність генерувати нові ідеї, вміння диференціювати традиційні та інноваційні способи вирішення завдань та знаходити межі їхнього застосування у навчально-виховному процесі.

Фахові компетентності (ФК)
ФК 4. Здатність володіти операційною системою Windows, як засобом управління інформацією, а також видами комп'ютерної графіки, растровими графічними та векторними редакторами.
ФК 5. Здатність використання комп'ютерних технологій у процесі виконання творчих завдань.
ФК 9. Здатність до застосування в освітньому процесі сучасних художньо-педагогічних технологій.

Програмні результати навчання для предметної спеціальності (ПРН)
ПРН 5. Вміння використовувати власні знання в процесі освітньо- практичної діяльності.
ПРН 10. Уміння застосувати у професійній діяльності фундаментальні знання з комп'ютерних технологій.
ПРН 11. Уміння використовувати педагогічні технології у навчально-виховному процесі; розробляти уроки та навчальні
заняття відповідно до обраної технології навчання.

5. Організація навчання

ОБСЯГ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА	
Вид заняття	**Загальна кількість годин**
Лекція	4
Практичні заняття	26
Самостійна робота	60
Всього	90

ОЗНАКИ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА			
Семестр	**Спеціальність**	**Курс (рік навчання)**	**Нормативний / вибірковий**
III	014 «Середня освіта»	II	Вибірковий

ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА			
Тема	**кількість годин**		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Тема 1. Історичні аспекти розвитку анімації в Україні та за її межами.	2		2
Тема 2. Створення покадрової анімації. Циклічний рух персонажа. Види, тренди, технології покадрової анімації. Аналіз та порівняння.	2		2
Тема 3. Поняття сінемаграфіка, сінемаграф, сінемаграфія. Аналіз, порівняння.	2		2
Тема 4. Розробка сценарію анімаційного ролика у вигляді сценарних схем, покадрових сюжетних ескізів за обраною темою в стилі GIF анімації. Практичні вправи.		2	2
Тема 5. Предметна покадрова анімація. Розробка сценарію анімаційного ролика у вигляді сценарних схем, покадрових сюжетних ескізів за обраною темою. Практичні вправи.		2	2

Тема 6. Покадрова анімація. Встановлення та налаштування програми «Stop Motion» на смартфон. Фотографування. Практичні вправи.		2	2
Тема 7. Підготовка матеріалів для анімації. Створення робочого середовища. Практичні вправи.		2	2
Тема 8. Покадрова анімація. Створення предметного «Stop Motion». Фотозйомка. Практичні вправи.		2	2
Тема 9. Покадрова анімація. Монтаж відзнятого «Stop Motion. Практичні вправи.		2	2
Тема 10. Покадрова анімація. Рендеринг змонтованого «Stop Motion. Практичні вправи.		2	2
Тема 11. Створення мультфільму методом покадрової анімації. Написання сценарію. Створення сценарію анімаційної розповіді у вигляді нотаток, ескізних покадрових замальовок, схем. Обговорення та аналіз написаного сценарію. Практичні вправи.		2	2
Тема 12. Підготовка матеріалів для створення мультиплікаційного фільму. Створення фону, навколишнього середовища. Складання текстових (пояснювальних) блоків до мультфільму. Опрацювання порядку появи елементів у		2	2

знімальному полі. Практичні вправи.			
Тема 13. Проведення покадрової зйомки мультфільму згідно написаного сценарію. Пошук та створення спецефектів із застосуванням фону «Chroma Key». Практичні вправи.		2	2
Тема 14. Фінальний монтаж мультиплікаційного фільму на основі створених матеріалів, відео файлів, спецефектів, текстових блоків тощо. Рендеринг.		2	2
Тема 15. Перспективи використання техніки «Stop motion» для журналістських, рекламних матеріалів. Оцінка, порівняльний аналіз. Практичні вправи.		2	2
Всього	**6**	**24**	**30**

6. Система оцінювання освітнього компонента

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА	
Загальна система оцінювання освітнього компонента	Практичні заняття – 50 балів Тестові завдання на інтерактивному сервісі PLICKERS – 20 балів Контрольна робота – 10 балів Самостійна робота /індивідуальне/творче завдання – 10 балів Вид контролю – (**залік** – 10 балів) Максимальна кількість балів – 100
Вимоги до письмових робіт	Тестові завдання – 20 балів Самостійна робота – 10 балів Контрольна робота – 10 балів
Практичні заняття	Максимальна оцінка – 50 балів
Умови допуску до підсумкового контролю	Виконання 50 % завдань
Підсумковий контроль	Форма контролю – **залік**; Форма здачі – комбінована (усна, письмова, тестування на інтерактивному сервісі Plickers).

ОЦІНЮВАННЯ ВІДПОВІДНО ДО ГРАФІКА НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

Вили навчальної роботи	Навчальні тижні																	Разом
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
Лекції																		
Практичні з-тя					10	10				10		10		10				50 28
Тестування на сервісі **Plickers**						5			5		5		5					20
Самостійна р-та														10				10
Контрольна р-та															10			10
Залік /Екзамен															10			10
Всього за тиждень					10	15			5	10	5	10	5	20	20			100

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Лекція	
Практичне заняття	50
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers	20
Самостійна робота	10
Контрольна робота	10
Залік/Екзамен	10
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	**100**

7. Політика освітнього компонента

<table>
<tr><th colspan="4">ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Сума балів за всі види навчальної діяльності</td><td rowspan="2">Оцінка ECTS</td><td colspan="2">Оцінка за національною шкалою</td></tr>
<tr><td>Для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики</td><td>Для заліку</td></tr>
<tr><td>90 – 100</td><td>A</td><td>відмінно</td><td rowspan="5">зараховано</td></tr>
<tr><td>80 – 89</td><td>B</td><td rowspan="2">добре</td></tr>
<tr><td>70 – 79</td><td>C</td></tr>
<tr><td>60 – 69</td><td>D</td><td rowspan="2">задовільно</td></tr>
<tr><td>50 – 59</td><td>E</td></tr>
<tr><td>26 – 49</td><td>FX</td><td>незадовільно з можливістю повторного складання</td><td>не зараховано з можливістю повторного складання</td></tr>
<tr><td>1-25</td><td>F</td><td>незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни</td><td>не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
</table>

ПОЛІТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА	
Академічна доброчесність	Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. У випадку таких подій – реагування відповідно до кодексу честі ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника. URL : https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Fpnu.edu.ua%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F02%2Fcode_of_honor.doc Дані правила допоможуть студентам уникнути можливих суперечностей, конфліктів та інших незручностей, розроблені із метою підвищення ефективності навчально-виховного процесу, а також врегулювання комплексу взаємовідносин, підтримки іміджу університету серед навчальних закладів нашої держави і Європи в цілому.
Пропуски занять (відпрацювання)	Можливість і порядок відпрацювання пропущених студентом занять регламентується у відповідності до «Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності студентів Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника (введено в дію наказом ректора №799 від 26.11.2019)» (див. стор. 4.). Ознайомитися з положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf
Виконання завдання пізніше встановленого терміну	У разі виконання завдання студентом пізніше встановленого терміну, без попереднього узгодження ситуації з викладачем, регламентується у встановленого терміну відповідності до «Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності студентів ДВНЗ “Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника ” (введено в дію наказом ректора №799 від 26.11.2019) » – стор. 4-5. Ознайомитися із положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/нормативні-документи/polozhenja/
Невідповідна поведінка під час заняття	Невідповідна поведінка під час заняття регламентується рядом положень про академічну доброчесність (див. вище) та може призвести до відрахування здобувача вищої освіти (студента) «за порушення навчальної дисципліни і правил внутрішнього розпорядку вищого закладу освіти», відповідно до п.14 «Відрахування студентів» «Положення про порядок переведення,

	відрахування та поновлення студентів вищих закладів освіти» – ознайомитися із положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/нормативні-документи/polozhenja/
Додаткові бали	Отримання додаткових балів за дисципліною можливе в разі виконання індивідуальних завдань, попередньо узгоджених з викладачем. Перелік індивідуальних завдань міститься у навчальній програмі до курсу. Також за рішенням кафедри студентам, які брали участь у науково-дослідній роботі (роботі конференцій, студентських наукових гуртків та проблемних груп, підготовці публікацій), а також були учасниками олімпіад, конкурсів, можуть присуджуватися додаткові бали «Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності студентів ДВНЗ "Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника " (введено в дію наказом ректора №799 від 26.11.2019) – стор. 3. ознайомитися із положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/нормативні-документи/polozhenja/
Неформальна освіта	Можливість зарахування результатів неформальної освіти регламентується «Положенням про порядок зарахування результатів неформальної освіти у ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника» (введено в дію наказом ректора №819 від 29.11.2019) – https://nmv.pnu.edu.ua/нормативні-документи/polozhenja/

8. Рекомендована література

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Алфьорова З. Етимологічна реконструкція поняття «візуальні мистецтва». *Культура України* : зб. наук. пр. Харків, 2007. Вип. 19 : Мистецтвознавство. Філософія. С. 78–86.

2. Алфьорова З. Парадокси стандартизації сучасної мистецької екранної освіти в Україні. *Культура України* : зб. наук. пр. Харків, 2014. Вип. 44. С. 241–251.
3. Алфьорова З.І. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва : монографія / Харк. держ. акад. культури. Харків : ХДАК, 2008. 267 с.
4. Братусь І. В., Михалевич В. В., Хіцька К. О. Комп'ютерне мистецтво в сучасному живописі. *Інноваційні пріоритети розвитку наукових знань* : збірник матеріалів наук.-практ. конф., (29-30 березня 2019 року). Херсон : Молодий вчений, 2019. С. 12–13.
5. Зубавіна І. Нові екранні технології: специфіка комунікативної дії. Віртуалізація світу як стратегія «нуль дистанції». *Сучасне мистецтво* : збірник наук. пр. Ін-ту проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Вип.1. Київ : Акта, 2004. С. 241–246.
6. Красносельська К. М. Творчий потенціал медіа мистецтва та його використання в сучасній художній практиці. Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка. 2020. № 2 (333). Ч. 1. С. 122–127.
7. Опалєв М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій : стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови : автореф. дис. канд. мистецтвознавства. Харків, 2010. 20 с.
8. Сучасне українське мистецтво. *Концепти, стратегії, візуальні практики* : збірник матеріалів VII Всеукраїнської науково-практичної конференції (11-12 листопада 2021 року). Черкаси: ФОП Гордієнко, 2021. 120 с.
9. Шило О. Віртуальна реальність і перспективи реалізму. *Культура України* : зб. наук. пр. / Харк. держ. акад. культури. Вип.18: Мистецтвознавство. Філософія. Харків, 2002. С. 81–87.

Додаткова

1. Алексіс Л. Візуальна культура : пер. з англ. Г. Лелів. Київ : ArtHuss, 2021. 208 с.
2. Балашова О. До питання про понятійну базу в дослідженні медіа-культури // Наук. часопис Нац. пед. університету. Київ, 2007. № 13.

3. Габрель Т. М. Історія становлення віджеїнгу як жанру сучасного медіа-мистецтва. *Art anddesign*. 2022. № 1 (17). С. 57–66.
4. Гомперц В. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі / Гомперц Вілл : пер. з англ. Л.Белея, І.Зайцевої, А.Корягіної. Київ : ArtHuss, 2017. 528 с.
5. Коваленко І. І., Мелякова Ю. В., Кальницький Е. А. Феноменологія творчості у цифрову епоху // Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Сер.: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2020. № 1 (44). С. 157–167.
6. Рябічев В. Мультимедіа в інтернет-журналістиці / В. Л. // Наукові записки Інституту журналістики. Київ, 2010. Т. 40. (липень – вересень). С. 67–70.
7. Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань. Розвиток візуального мистецтва України XX–XXI століть. Київ : ВХСтудіо, 2008. 188 с.
8. Сучасне мистецтво : наук. зб. / Ін-т проблем сучас. мист-ва Акад. мист-в України; Редкол.: В. Д. Сидоренко, О. О. Авраменко, І. Д. Безгін та ін. Київ : Фенікс, 2009. Вип. VI. 400 с.: іл.

Інтернет-ресурси

1. Коваленко І. І. Феноменологія творчості у цифрову епоху / І. І. Коваленко, Ю. В. Мелякова, Е. А. Кальницький. // Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Сер.: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2020. № 1 (44). С. 157–167. Дата звернення : 19.10.2023. URL : https://doi.org/10.21564/2075-7190.44.195922
2. Крафтова анімація як тренд 2021 року. Дата звернення : 09.11.2023. URL: https://cases.media/article/kraftova-animaciya-yak-trend-2021-roku
3. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського. Дата звернення : 12.10.2023. URL : http://www.nbuv.gov.ua
4. Студія Анімаград. Дата звернення : 15.11.2023. URL: https://www.animagrad.com/uk
5. Сухорукова Л. А. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва. Дата звернення : 19.11.2023. URL : http://surl.li/cxfja.

6. Сухорукова Л. А. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва. Дата звернення : 19.11.2023. URL : http://surl.li/cxfja
7. Сухорукова Л. А. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва. Дата звернення : 07.11.2023. URL : https://docplayer.net/89299139-Osnovni-viznachennya-u-galuzi-cifrovogo-mistectva.html
8. Чабаненко М. Дефіцит людської уваги – закономірна проблема нових медіа / Мирослава Чабаненко // European Journalism Observatory. Дата звернення : 26.11.2023. URL : http://ua.ejo-online.eu/?p=368#more-368
9. Чабаненко М. Комп'ютерна анімація в інтернет-новинах / М. Чабаненко // Теле- та радіожурналістика. 2013. Вип. 12. С. 259-264. Дата звернення : 28.11.2023. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tir_2013_12_52
10. Чи є цифровий малюнок «справжнім» мистецтвом? Факти і міфи про цифрове малювання. Дата звернення : 28.11.2023. URL : https://design.tutsplus.com/uk/articles/----------cms-22010

Викладач : Городецький Віталій Іванович
старший викладач кафедри методики викладання образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та дизайну